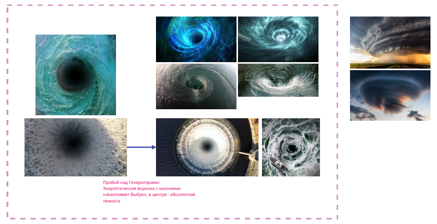
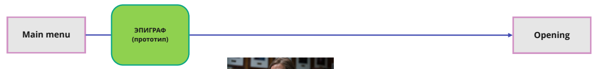


Пробой над Генераторами:
Энергетическая воронка с молниями накапливает Выброс, в центре - абсолютная темнота


Main menu
ЭПИГРАФ
(прототип)
Opening

While watching water drain from a sink, have you ever placed your hand over the plughole?
If you have you'll notice a slightly unnerving feeling as the drain desperately tries to suck you in. Initially you reassure yourself that the hole is far too small to be of danger but your mind hugely wonders - what if it was larger, and what if it could swallow you ...

ОБЩЕЕ

> Необходимо решить по "пистолету Скифа для катсцен"

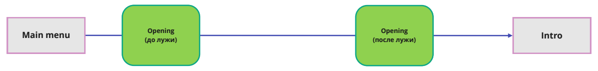
> Необходимо решить по переходу игровой анимации пситолета (хват) в хват и анимацию в катсцене

ЭПИЗОД 0

🎬 1 ПУЛ

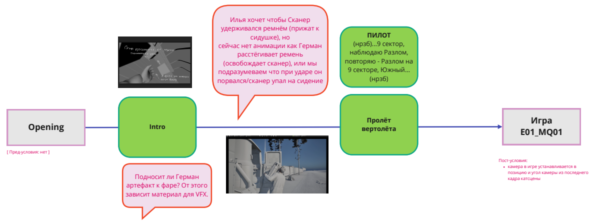
Добавить субтитры (необходимо для новых игроков):
* Zone Perimeter, XX September 2022.

Нужен перерендер Катсцены с обязательным акцентом на стене Периметра (светом): мигающие прожекторы в момент разрядов Выброса.


Main menu
Opening
(до лужи)
Opening
(после лужи)
Intro

🎬 1 ПУЛ

[19/09] Вопросы:
> Почему у Германа такая странная реакция на падение трупа обгоревшей вороны в кузов? Герман смеётся,- почему, что это должно значить? Что у него на уме?
> Можно ли чтобы когда Скиф выкручивает Герману руку, у того немного сместились очки, и когда он поднимается - то быстро поправляет их свободной рукой?
> В сценарии добавлена озвучка (SFX рация) Пилота пролетающего вертолёта
> Когда Скиф спрыгивает на землю и оборачивается на уезжающий грузовик, интуитивно хочется чтобы он поворачивался не против, а по часовой стрелке.


Opening
Intro
ПИЛОТ
(нрзб)...9 сектор, наблюдаю Разлом, повторяю - Разлом на 9 секторе, Южный... (нрзб)
Пролёт вертолёта
Игра
E01_MQ01

Илья хочет чтобы Сканер удерживался ремнём (прижат к сидушке), но
сейчас нет анимации как Герман расстёгивает ремень (освобождает сканер), или мы подразумеваем что при ударе он порвался/сканер упал на сидение

[Пред-условия: нет]

Подносит ли Герман артефакт к фаре? От этого зависит материал для VFX.

Пост-условия:
- камера в игре устанавливается в позицию и угол камеры из последнего кадра катсцены

--- Стена / Аномалия Разлом ---

--- Пост - Выброс ---

--- Пролог (электроопора) ---

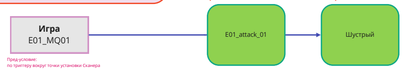
ЭПИЗОД 1

🎬 1 ПУЛ

[22/09]
> Добавлены тексты отряда Варты "Булат"

В катсцене Скиф должен устанавливать Сканер так же, как в игре (механика, анимация).

ВАЖНО хорошо позиционировать по времени "Припой сдал нас" (чтобы игрок не подумал что Шустый - это Припой)


Игра
E01_MQ01
E01_attack_01
Шустрый

Пред-условие:
по триггеру вокруг точки установки Сканера позиция и угол камеры игрока доводится до позиции и угла камеры ГГ в 1 кадре катсцены

FX Аномалии в точке Скана
http://95.164.172.222:28028/pages/viewpage.action?pageId=61047380

После нажатия на "Пуск":
- На ЖК-экране надпись (с оранжевой подсветкой): Внимание! Покинуть зону излучения!

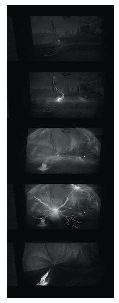
Попросить арт увеличить и выделить цветом кнопку ПУСК

Скиф:
- выбирает режим (Режим)
- активирует (Пуск)

Учесть, что Шустрому приходится держать и пушку, и Сканер.
У Сканера должны быть собраны ножки.

Ещё проблема в том, что у Сканера совершенно отсутствует вес. Шустрый его берёт одной рукой как бумажный тубус, когда Герман еле его нёс.
С этим нужно что-то делать.

FADE TO BLACK



FX Аномалии у Сторожки

> Аномалия, которая появляется у Сторожки является отсылкой к истинному финалу Скифа, в котором на поверхности Земли появляются Новые зоны.

Референс ночной Земли

> Появляются (вспышками, мерцанием) визуальные элементы ночной Земли на сфере Аномалии, но так чтобы география планеты не узнавалась однозначно.

> Молнии от центра к (случайным точкам) на поверхности сферы Аномалии являются отсылкой к случайным местам, в которых в будущем появятся Новые зоны.

> Нужен FX Аномалии в 2 предыдущих точках

МАЛАЯ ЗОНА

ЭПИЗОД 2

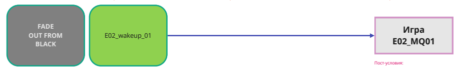
🎬 1 ПУЛ

Перед появлением, Рихтер посвистывает особенным образом, чем и привлекает Скифа. Это - отличительная особенность персонажа, которая будет использоваться в дальнейшем.

Рихтер бросает, и Скиф (не ловит с первого раза, но поднимает с земли) ИМЕННО БОЛТ, а не "мешочек".

Скиф достаёт пистолет и пытается выстрелить, но происходит осечка.

Начало E02_MQ01: в инвентаре - "сломанный" пистолет с патроном в стволе

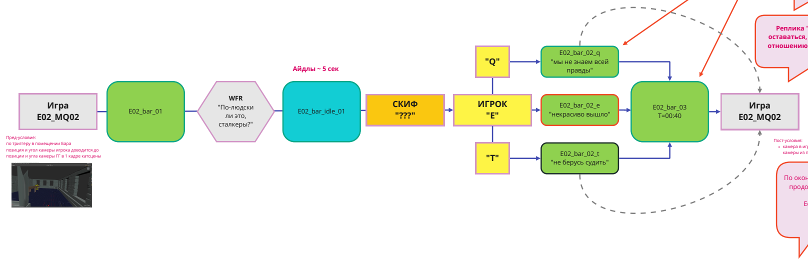

FADE
OUT FROM
BLACK
E02_wakeup_01
Игра
E02_MQ01

Пост-условия:
- камера в игре устанавливается в позицию и угол камеры из последнего кадра катсцены
- ГГ сразу держит в руках болт

🎬 1 ПУЛ

Сейчас сцена заканчивается вторым сиквенсом. Возможно, 2 сиквенс - это только реакция на выбор игрока, а финал - в 3 сиквенсе?

Андрей с Денисом обсудят два варианта


Игра
E02_MQ02
E02_bar_01
WFR
"По-людски ли это, сталкеры?"
Айдлы ~ 5 сек
E02_bar_idle_01
СКИФ
"???"
ИГРОК
"E"
"Q"
"T"
E02_bar_02_q
"мы не знаем всей правды"
E02_bar_02_e
"некрасиво вышло"
E02_bar_02_t
"не берусь судить"
E02_bar_03
T=00:40
Игра
E02_MQ02

Пред-условие:
по триггеру в помещении Бара
позиция и угол камеры игрока доводится до позиции и угла камеры ГГ в 1 кадре катсцены

Реплика "Забирайте их!" может оставаться, но никаких действий по отношению к сталкерам в баре быть НЕ ДОЛЖНО!

Этого НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ:
"Вартовцы заламывают двух сталкеров и уводят. Среди других сталкеров поднимается шум. Все поднимают оружие. "

Подумать, как подменить фразу "Забирайте их"

Пост-условия:
- камера в игре устанавливается в позицию и угол камеры из последнего кадра катсцены

По окончанию сцены игрок продолжает сидеть ИЛИ встаёт?
Если встаёт, то:
* в катсцене
* в игре

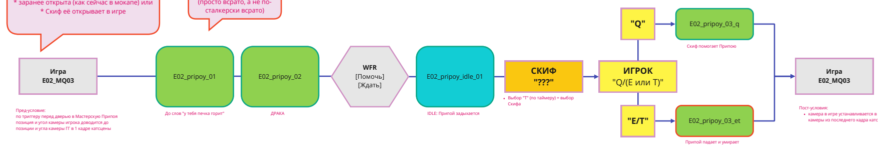
🎬 2 ПУЛ

Переписать и переснять 1 и 3 сиквенсы

Дверь к Припою:
* заранее открыта (как сейчас в мокапе) или
* Скиф её открывает в игре

Вся сцена с батоном - лютый кринж
(просто всрато, а не по-сталкерски всрато)

Всё что после драки - слишком затянуто, нужно полностью перепиридумать.


Игра
E02_MQ03
E02_pripoy_01
E02_pripoy_02
WFR
[Помочь]
[Ждать]
E02_pripoy_idle_01
СКИФ
"???"
ИГРОК
"Q/(E или T)"
"Q"
"E/T"
E02_pripoy_03_q
E02_pripoy_03_et
Игра
E02_MQ03

Пред-условие:
по триггеру перед дверью в Мастерскую Припоя
позиция и угол камеры игрока доводится до позиции и угла камеры ГГ в 1 кадре катсцены

До слов "у тебя печка горит"

ДРАКА

IDLE: Припой задыхается

- Выбор "T" (по таймеру) = выбор Скифа

Скиф помогает Припою

Припой падает и умирает

Пост-условия:
- камера в игре устанавливается в позицию и угол камеры из последнего кадра катсцены

Выбор не может осуществляться бездействием игрока. Выбор - это действие.

Безучасно наблюдать как человек умирает от удушья - садизм.